

## Playtime : videogames mythologies

Cyrielle Dozières

---



**Édition électronique**

URL : <http://journals.openedition.org/critiquedart/5369>  
ISSN : 2265-9404

**Éditeur**

Groupe d'intérêt scientifique (GIS) Archives de la critique d'art

**Référence électronique**

Cyrielle Dozières, « Playtime : videogames mythologies », *Critique d'art* [En ligne], Toutes les notes de lecture en ligne, mis en ligne le 01 novembre 2013, consulté le 26 avril 2019. URL : <http://journals.openedition.org/critiquedart/5369>

---

Ce document a été généré automatiquement le 26 avril 2019.

Archives de la critique d'art

---

# Playtime : videogames mythologies

Cyrielle Dozières

---

- 1 Si le jeu vidéo s'exporte de plus en plus, depuis quelques années, sur le terrain de l'art contemporain et de l'exposition, considérer ces productions en tant qu'objets culturels et non comme simple divertissement n'est pas encore acquis. Le catalogue *Playtime : Videogame Mythologies*, tente moins de faire des rapprochements avec les pratiques plastiques contemporaines que de démontrer que le jeu vidéo a une place sur l'échiquier culturel et qu'il est le témoin et le symptôme de phénomènes aussi bien sociaux qu'artistiques. La publication met cependant en lumière un questionnement pertinent sur la notion d'espace et crée des rapprochements entre la conception, l'expérience d'un jeu vidéo et de celles de l'exposition (expérience corporelle, action de flâner, constitution d'un univers esthétique et immersion fictionnelle). Les essais ici réunis s'inscrivent dans une réelle quête de reconnaissance pour la pratique vidéo-ludique en tant que création esthétique et culturelle.